# CDA & DWWM – Brief projet – « Maquettes statiques adaptables – Partie 2 sur 3 »

## Référentiels de compétences

Les compétences professionnelles du référentiel « CDA » couvertes par ce projet sont :

* AT1 / CP1 : Maquetter une application (Imiter)
* AT1 / CP4 : Développer la partie frontend d’une interface utilisateur web (Adapter)
* AT3 / CP9 : Collaborer à la gestion d’un projet informatique et à l’organisation de l’environnement de développement (Imiter)

Les compétences professionnelles du référentiel « DWWM » couvertes par ce projet sont :

* AT1 / CP1 : Maquetter une application (Imiter)
* AT1 / CP2 : Réaliser une interface utilisateur web statique et adaptable (Adapter)

Autre(s) certification(s) concernées (DWWM & CDA) :

* Gérer un projet en méthodes agiles
  + CP4 : Animer les rituels d’un projet en méthode agile (Imiter)

## Modalités pédagogiques

Travail en 3 équipes *Scrum* dont un *Scrum master* avec rendus individuels. Les apprenants « CDA » sont les *Scrum masters*.

Un *Scrum master* est un facilitateur et non un supérieur hiérarchique. Il facilite la communication, vérifie la compréhension des besoins et autres tâches à réaliser par toute son équipe. Il veille au respect de l’application de Scrum (auto-organisation, rituels, responsabilisation et participation de chacun). Le *Scrum master* peut créer un *dashboard* partagé sur GitHub pour aider à l’identification, à l’organisation et au suivi des tâches.

Le formateur est le *Product Owner* et le référent UI/UX de toutes les équipes.

**Ne faire ni plus, ni moins, que ce qui est attendu** 😊

## Projet

Vous travaillez dans une agence Web sur le MVP (*Minimum Viable Product*) de la start-up « KISS » qui lance une application Web par abonnement dans le domaine de la gestion de projet. Les premiers utilisateurs de l’application seront anglais.

Un certain nombre d’écrans (« zoning » et « wireframes ») ont été conçus par l’équipe UI (*User Interface*) / UX (*User eXperience*) en collaboration avec le client. Les « zoning » et « wireframes » sont fournis en attachements au brief sur Simplonline, ainsi que le logo et les images le cas échéant.

C’est maintenant à vous de procéder à la réalisation des maquettes statiques adaptables. En effet, les écrans Web doivent être consultables et lisibles depuis un ordinateur de bureau et un smartphone, une même interface qui s’adapte aux différents périphériques.

Le vocabulaire utilisé dans les zoning et wireframes doit se retrouver dans les maquettes statiques, le cas échéant du « Lorem ipsum » peut être utilisé. Vous devez également respecter la charte graphique du client, charte qui vous est communiquée ci-après.

### Partie 2 du projet

* Pages : *Jobs* et *About us*
* On doit pouvoir naviguer entre toutes les pages existantes de la maquette, ce qui nécessite de mettre à jour des pages précédemment maquettées

### Environnement technique

* Git et GitHub
* Navigateur avec outils de développement (notamment pour vérifier l’adaptabilité de la maquette à un smartphone)
* VSCode
* HTML 5
* CSS 3 / Flex
* Aucune librairie sauf pour les polices et icônes

### Éléments de charte graphique

* Polices de caractères : Google Fonts *Roboto* en « medium 500 » pour les titres et les libellés de formulaire, en « light 300 » pour tous les autres textes
* Icônes : Google Fonts Material Icons
* Fond des écrans en blanc
* Tous les textes en noir sauf indication contraire
* Les bordures en noir
* Les règles horizontales en rouge
* Les textes avec liens en noir souligné, deviennent rouges quand on passe la souris dessus
* Les icônes en rouge

En savoir plus sur Google Fonts : <https://developers.google.com/fonts/docs/getting_started>

## Livrables

* Le projet (dossier) partagé dans un nouveau repository GitHub public
* Donner le lien vers le repository dans le rendu du brief sur Simplonline

## Modalités d’évaluation

* Chaque maquette statique correspond aux besoins exprimés selon les « zoning » et « wireframes », y-compris l’anglais
* Respect de la charte graphique
* Choix des éléments HTML
* Qualité du code : organisation des dossiers et fichiers, formatage et nommage notamment
* Chaque maquette statique doit être valide selon le [W3C Markup Validation Service](https://validator.w3.org/)